



PIKMIN 2™

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
 or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 ou composez le 1 800 255-3700

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche :
 « solution complète », « FAQ », « codes »,
 « trucs » et « astuces ».

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 o llama al 1-800-255-3700

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Si necesitas ayuda para avanzar en los juegos, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son "instrucciones paso a paso", "preguntas frecuentes", "códigos" y "consejos".



Product recycling information:
 visit recycle.nintendo.com

Information sur le recyclage des produits :
 Visitez : recycle.nintendo.com

Información sobre reciclaje de productos:
 Visita recycle.nintendo.com



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo

76921A



NINTENDO OF AMERICA INC.
 P.O. BOX 957, REDMOND, WA
 98073-0957 U.S.A.

www.nintendo.com

PRINTED IN USA

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

Contents

Getting Started	2	Controlling Olimar and Louie	12
Basic Controls	3	Exploring the Surface	15
Selecting an Area	5	Exploring Underground	17
All About Pikmin	6	2-Player Battle	18
Understanding the Display	10	Challenge Mode	19

Getting Started

✿ Main Menu

Press the A Button on the title screen to display the main menu. You can choose from the following menu options:

BEGIN	Go to the file-selection screen and start or continue the game.
2P BATTLE	P1 (red) and P2 (blue) do battle.
OPTIONS	Adjust the sound-effects volume and other settings.
HIGH SCORES	Check out the top scores from the game.
BONUSES	View the movies you have seen up till now.

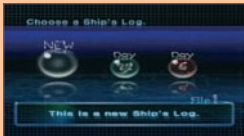
Note: Challenge Mode (p. 19) will be added to the main menu once you have collected a certain treasure. Try to get as high a score as possible within the time limit as you collect treasures and battle enemies with a limited number of Pikmin.

File-Selection Screen

When you start the game for the first time, select any of the Ship's Logs with New displayed. The next time you play, you can choose to continue a saved game by selecting a Ship's Log with the day number displayed.

Note:

- Press the 1 Button to copy the highlighted Ship's Log to another location.
- To erase the highlighted Ship's Log, press the 2 Button.



Please note that once you delete save data, it cannot be recovered.

Saving Data

You can save your progress at the end of each day and after exiting a cave (p. 17) by selecting Save. Game progress will also be saved automatically when you enter a cave or descend to a subterranean level.

To save your progress, you will need at least 2 blocks of free memory in Wii system memory. Please note that once you overwrite save data, it cannot be recovered.

For information about erasing files from Wii system memory, please refer to the Wii Operations Manual (Channels and Settings).

Basic Controls

Nunchuk™



Control Stick

- Select menu options
- Move Olimar and Louie



C Button

- Dismiss Pikmin

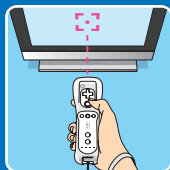


Z Button

- Rotate camera to a spot behind Olimar or Louie

Pointing with the Wii Remote

Use the Wii Remote controller's pointer to move the on-screen cursor. Press the A Button to throw a Pikmin toward that spot, or press down on the +Control Pad and point to get the Pikmin to move as a group. If you point at idle Pikmin (p. 14) and press the B Button, you can get them to follow Olimar or Louie.



CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play, and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the system will check if you have the latest version of the system menu and, if necessary, a Wii System Update Confirmation screen will appear. Select OK to proceed with the update. Please note that the Wii console must have the latest version of the Wii system menu in order to play the Game Disc.

When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed, causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.



You cannot use a Nintendo GameCube™ controller with PIKMIN™ 2.

Wii Remote™

Pointer



+Control Pad

- Select menu options
- Move Pikmin as a group
- Change camera elevation
- Zoom camera in and out



B Button

- Gather Pikmin
- Join forces



A + B

- Switch between different Pikmin colors
- Switch between different Pikmin types (leaf, bud, and flower Pikmin)



A Button

- Select icon or option
- Punch (when Olimar or Louie have no Pikmin nearby)
- Pick a planted Pikmin
- Press to pick up a Pikmin and release to throw



+ Button

- Radar screen (p. 11)
- Menu screen (p. 11)
- Items screen (p. 12)



HOME Button

- Display HOME Menu



- Button

- Change leader



1 Button

- Use the ultra-bitter spray (p. 14)



2 Button

- Use the ultra-spicy spray (p. 14)

In PIKMIN 2, some audio effects will be played from the Wii Remote speaker. If you adjust the settings so the Wii Remote controller's speaker is turned off, all sounds and music will come from the TV.

Selecting an Area

The planet is divided into a number of areas, and you can explore a single area over the course of each day. Once you locate certain treasures, you will be able to travel to new areas.

Area-Selection Screen

The first step is to select the area you want Olimar and Louie to explore. Use the Control Stick to choose an area, and select it by pressing the A Button. When you encounter a new type of creature or get hold of a new treasure, these will be added to your **Piklopedia** or **Treasure Hoard**, indicated by New appearing on the **area-selection screen**. Press the + Button to return to the **title screen** from the **area-selection screen**.



Value of treasures collected

Days spent adventuring

Area information display

Piklopedia

On the **area-selection screen**, press left on the +Control Pad to access the **Piklopedia**. Here you can view details of all the flora and fauna you have encountered so far during your expedition. Use the Control Stick to select the entry you want to learn about in more detail. Press left or right on the +Control Pad to access your **Treasure Hoard**, and press the B Button to return to the **area-selection screen**.

Species list

When you have discovered a creature or plant for the first time, New will be displayed above its image.



Species image

Species stats

Treasure Hoard

On the **area-selection screen**, press right on the +Control Pad to access your **Treasure Hoard**. Here you can see all of the treasures you have collected. Use the Control Stick to select the entry you want to view in more detail. Press left or right on the +Control Pad to access the **Piklopedia**, and press the B Button to return to the **area-selection screen**.

Treasure list

Each time you collect another treasure, New will be displayed above its image.



Treasure image

Treasure stats

Note: You can use the same controls as for the **Piklopedia** to select treasures and zoom and scroll when viewing their close-up images. If you collect all the treasures of a unique series, you will be able to read the ship's Sales Pitch for each item by pressing the - Button.

All About Pikmin



What are Pikmin?

Captain Olimar first discovered Pikmin, a curiously helpful alien species, after crash-landing on an alien planet. These indispensable life-forms make locating and salvaging valuable treasures a breeze. Large hordes of Pikmin can swarm over and defeat even the most massive beasts!

Command up to 100 Pikmin!

Pikmin follow closely behind their leader (p. 16). Though you can have a maximum of 100 Pikmin under your control at any time, this number decreases if there are any Pikmin planted in the ground or working elsewhere or if there are any idle Pikmin (p. 14).

If you can't add any more Pikmin to the field even though the counter indicates that you haven't reached your maximum of 100 Pikmin, there may be wild Pikmin nearby that you haven't discovered yet.



Varieties of Pikmin



Flame-resistant Pikmin with excellent attack ability.

Red Pikmin



Big-eared Pikmin that can be thrown high in the air. Also resistant to electricity.

Yellow Pikmin



Aquatic Pikmin that feel at home underwater.

Blue Pikmin



Burly, slow-moving Pikmin with 10 times the muscle and weight of the others. Can stun enemies when thrown.

Purple Pikmin



Small and fast Pikmin that are resistant to poison. Good at finding buried treasure. Highly poisonous.

White Pikmin



Tips on White and Purple Pikmin

- ✧ It seems that these rather uncommon types of Pikmin can be found in underground caves (p. 17).
- ✧ As they have no Onions of their own, white and purple Pikmin make their nests inside Olimar and Louie's spaceship. To call them out, stand in the light in front of the ship and press the A Button.
- ✧ You can never predict which Onion purple and white Pikmin will carry pellets or defeated enemies to.

All About Pikmin

Use the Wii Remote to move the on-screen cursor, then press the A Button to throw the Pikmin toward this point. The thrown Pikmin will automatically react to their surroundings and perform one of a number of actions. If you work closely with the Pikmin, you'll be able to overcome the obstacles in your way.

Fight Enemies



Pikmin can gang up and defeat fearsome creatures.

Break Down Gates



Pikmin can destroy gates blocking their way.

Carry Things



Pikmin can carry pellets (p. 9) and defeated creatures back to their Onions. They can also carry treasures back to the spaceship.

Uncover Buried Objects



White Pikmin can retrieve objects buried beneath the soil. Consult your Treasure Gauge (p. 10) when searching for treasures.

Squash Barriers



Paper bags obstructing the way can be squashed flat by throwing Pikmin onto them.

Build Bridges



By building bridges, Olimar, Louie, and the Pikmin can gain access to previously unreachable areas.

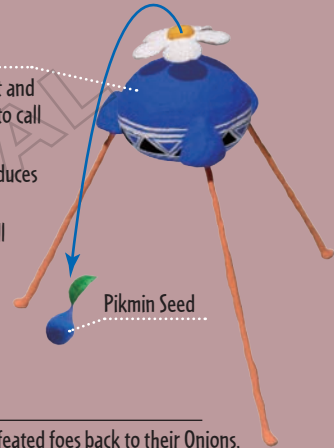
Pikmin and Their Onions

Onions expel seeds that plant in the ground and grow into Pikmin. When a sprout grows long enough, press the A Button to pluck the Pikmin.

What Are Onions?

In addition to releasing seeds, Onions act as the Pikmin's nest and mother ship. Store Pikmin inside their Onions until you want to call them out.

- There are red, blue, and yellow Onions, each of which produces Pikmin of that color.
- At sunset (p. 15), any Pikmin following Olimar or Louie will return to their Onions.
- When there are already 100 Pikmin in the field, Onions will not expel their seeds but instead store them inside.



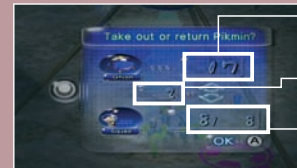
Plucking Planted Pikmin

When Pikmin carry pellets or defeated foes back to their Onions, these will act as sources of nutrition for the Onions and new Pikmin seeds will be expelled. Once a Pikmin has sprouted, press the A Button to pluck it from the soil. Freshly picked Pikmin will follow behind either Olimar or Louie, depending on who picked them, treating him as their leader (p. 16).



Calling Out and Returning Pikmin

If you stand under an Onion and press the A Button, you will be able to call out or return Pikmin of the same color as the Onion. Press up or down on the Control Stick to select the number of Pikmin you want to call out or return, and press the A Button to confirm.



Pikmin inside the Onion

Number to call out / return

Number of Pikmin

The first number represents the number of Pikmin of the same color as the Onion currently following Olimar or Louie. The second number indicates the total number of Pikmin currently in the field.

Note:

- When there are mature Pikmin in the Onion, they will come out in this order: flower, bud, then leaf.
- Purple and white Pikmin can be called out and returned by standing in the light in front of the spaceship and pressing the A Button.

How to Make More Pikmin

Carry pellets and defeated enemies to the Onion to breed more Pikmin.



Pellet Posies

Knock down pellet posies to extract the pellet.

Pellets

The number written on each pellet indicates the minimum number of Pikmin required to carry it.

Number of Pikmin carrying pellet

Number of Pikmin needed to carry pellet

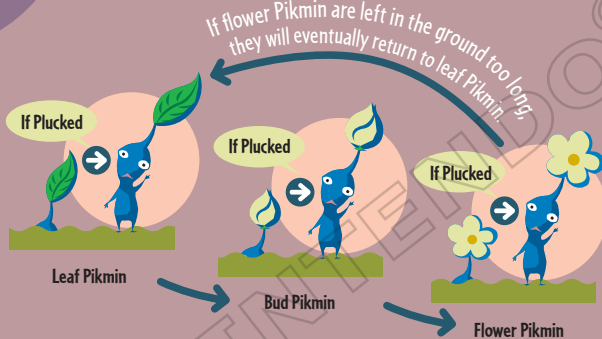
1
2



Pikmin will carry it to the Onion of their color

Pikmin Growth

If you leave Pikmin in the ground long enough, they will eventually grow and bloom flowers. The more developed Pikmin are, the faster they will move once plucked.



Candypop Buds

These flowers flourish in subterranean caves (p. 17). When Pikmin are thrown into them, they will emerge the same color as the candypop bud. To produce purple and white Pikmin, you'll need to locate candypop buds of these colors and throw your Pikmin into them.



Understanding the Display

Understanding the in-game display is vital for a successful treasure-hunting expedition. Switch between the main screen and the pause screen where you can access a whole host of information on Pikmin, enemies, and items.

Main Screen

Sun meter

Indicates the current time of the day. When it reaches the far-right side of the meter, the day will end.

Enemy damage meter

Spray count

The quantity of ultra-bitter spray you have is shown at the top, with ultra-spicy spray shown below.

Olimar's & Louie's space suit power meters

The current leader's (p. 16) power meter is displayed at the bottom.

Day display

Object being carried

The top number shows the number of Pikmin needed to carry it, while the bottom number shows the number of Pikmin currently carrying it.



Pikmin gauge

Treasure Gauge

Once a certain treasure has been salvaged, this treasure-detecting gauge will appear on-screen. The farther right the arrow moves, the closer you are to a treasure.

Understanding the Pikmin Gauge

Standby Pikmin

This shows the Pikmin standing closest to the leader. It will be the one thrown next (p. 13).

Number of Pikmin in field

The total number of Pikmin in the field can't exceed 100.

Number of Pikmin with leader



Total number of Pikmin

This is the total number of Pikmin including those in the field, those in the spaceship, and those in their Onions.

Pause Screen

If you press the + Button while playing, the **pause screen** will be displayed. Press left and right on the +Control Pad to access the **Radar**, **Menu**, and **Items** screens.

Radar Screen

Check a map of the area and a full breakdown of the number of Pikmin.

Number of Pikmin in Onions

The numbers are displayed in this order: red, yellow, blue.

Number of Pikmin in spaceship

The numbers are displayed in this order: white, purple.

Number of Pikmin with leader

Number of idle (p. 14) and planted Pikmin



Area map

Scroll using the Control Stick, and press up and down on the +Control Pad to zoom in and out. When you are underground (p. 17), only the areas you have walked through will be displayed.

Menu Screen

Press right on the +Control Pad on the **Radar screen** to access the **Menu screen**. Besides seeing how many Pokos you have accumulated, you can also choose from the following options:



CONTINUE	Return to game.
GO TO SUNSET	End the day immediately and display Today's Report.

Menu Screen when Underground (p. 17)

CONTINUE	Return to game.
GIVE UP AND ESCAPE	Abandon the treasures you have collected in the hole, and escape with your Pikmin to the surface.

Items Screen

Press left on the +Control Pad on the **Radar screen** to access the **Items screen**.

Number of ultra-bitter sprays (p. 14)

The bottom number indicates the number of purple berries you have collected. These berries are used to make the spray.

Number of ultra-spicy sprays (p. 14)

The bottom number indicates the number of red berries you have collected. These berries are used to make the spray.



What is the Exploration Kit?

The ship's vast hold contains all kinds of curious odds and ends. As you collect more treasures, some of them can be combined with these odds and ends to create powerful Exploration Kit tools for Olimar and Louie.



These tools will make your exploration efforts safer, more efficient, and even more fruitful—not to mention that each treasure you collect brings you closer to repaying the company's sizable debt.

Controlling Olimar and Louie

If you master Olimar and Louie's controls, you'll soon have the Pikmin obeying your every expert command. You can only control the character who is currently set as the leader (p. 16).

Commanding the Pikmin

Pick Planted Pikmin

A

Stand near a planted Pikmin and press the A Button to pick it. Press the A Button repeatedly to pick multiple Pikmin one after the other. When Olimar and Louie are working together, they will cooperate in picking planted Pikmin.



Throw Pikmin

A

When there are Pikmin following Olimar or Louie, press the A Button and the current leader will grab hold of the nearest Pikmin. Release the A Button to throw the Pikmin to where the cursor is pointing. The thrown Pikmin will automatically react to the situation and perform an action, where appropriate.

Note: If you press and hold the A Button, the Pikmin will line up by color behind the leader. While still holding down the A Button, press the B Button to select a Pikmin to throw by color or press down on the +Control Pad to select a Pikmin to throw in order of maturity: leaf, bud, or flower. Release the A Button to throw the selected Pikmin. Press the A Button repeatedly to throw the same type of Pikmin you selected one after the other.

Dismiss Pikmin

C

Press the C Button to dismiss the Pikmin currently following you and separate them into groups by color. Dismissed Pikmin become idle Pikmin (p. 14). Olimar and Louie can split up and each control a separate group of Pikmin.



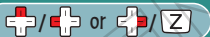
Gather Pikmin

B

Point the cursor at idle Pikmin and press the B Button to group them together and put them under the command of the leader. If either Olimar or Louie blows his whistle while pointing at the other leader, they will join forces and any Pikmin under their control will merge into one group.

Note: Idle Pikmin will follow Olimar or Louie if they are touched.

Changing the Camera Angle



Press up on the +Control Pad to change the height of the camera and left and right on the +Control Pad to zoom in and out. If you press the Z Button, the camera will rotate to a spot behind the leader.

Note: By pressing and holding left or right on the +Control Pad, you can adjust the camera angle so it is at Louie's or Olimar's eye level.



If you press up...

Command Pikmin Groups

+

If you press down on the +Control Pad and use the Wii Remote to move the cursor, the Pikmin following the leader will all move to the point you select. The Pikmin will automatically perform an appropriate action depending on the situation, such as picking up treasure.



Command the Pikmin as a group!

Ultra-Bitter Spray

1

Use this to petrify creatures temporarily. Spray this on creatures by pointing at them and pressing the I Button. If a creature is defeated while petrified, it will crumble to dust and leave behind only a nutritious extract that will let your Pikmin grow. You cannot carry petrified creatures.



Turn strong enemies to stone and attack!

Ultra-Spicy Spray

2

Use this spray to invigorate all the Pikmin currently under your control, boosting their attack power and movement speed for a short period.



The Pikmin's leaves, buds, or flowers flash when their power is boosted.

Idle Pikmin

When Pikmin are dismissed or become separated from Olimar or Louie, they will become idle and remain in the same place. These Pikmin will not follow commands. To gather idle Pikmin, point at them and press the B Button or touch them.

Note:

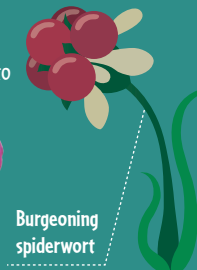
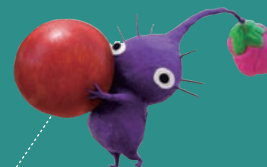
- Idle Pikmin can be spotted easily by the brightly flashing leaf, bud, or flower on their heads.
- Remember that idle Pikmin left behind at the end of the day will be devoured by the planet's indigenous life.



Making Sprays

During your exploration, you may discover a unique plant called the burgeoning spiderwort that bears powerful berries. Variations of this plant carry red and purple berries. Take these berries back to the ship to concoct potent sprays. Ten berries are required to produce each dose of concentrated spray. Use purple berries to make ultra-bitter spray and red berries to make ultra-spicy spray.

Berry



Burgeoning spiderwort

Exploring the Surface

When you land in a new area, set out with your trusty Pikmin companions and try to rake in the Pokos by searching for rare and valuable treasures. The loyal Pikmin have a number of actions, depending on the situation.

1 Command the Pikmin

Olimar and Louie can command the Pikmin and get them to perform the actions shown on the right.

Gather nutritious pellets and defeated enemies to bolster the number of Pikmin (p. 9).

Collect and salvage treasures (p. 7).

Demolish walls and build bridges to access new areas (p. 7).

Collect berries to concoct potent sprays (p. 14).

Seek out entrances to holes and caves (p. 17).

2 Search for Treasure

There are all sorts of weird and wonderful treasures on the planet's surface. Once you get the Treasure Gauge (p. 10), its arrow will move to the right to indicate treasure in the immediate vicinity.

3 Gather Your Pikmin before Sunset

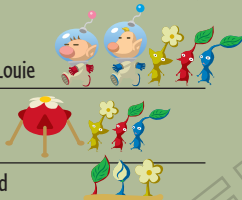
Make sure you gather up any idle Pikmin to ensure they survive.

Pikmin Survivors

Pikmin following Olimar or Louie

Pikmin near the Onion

Pikmin planted in the ground



Lost Pikmin

Any other Pikmin will fall prey to the planet's indigenous life-forms.

Damage to Olimar's and Louie's Space Suits

When either Olimar's or Louie's space suit power meter reaches zero, that explorer will be forced to return to the ship. If both of their space suit power meters reach zero, the day will end.

Note: Your suit energy will be restored at the start of each day and when you return to the surface after exploring a cave (p. 17).

Independent Exploration

You can take control of both Olimar and Louie, switching leaders by pressing the - Button. If you disband the group of Pikmin following you with the C Button, Olimar and Louie can split up and work independently to increase efficiency.

Example

Pluck with
Command with



Olimar moves with Louie and the Pikmin.

1 Dismiss Pikmin with C



Olimar can move alone.

2 Switch leader with -



Louie calls the Pikmin and moves to another location.

3 Switch back and forth between leaders with -



While Louie oversees the Pikmin, Olimar is busy plucking planted Pikmin.



Olimar and Louie work separately with their own Pikmin.

Note:

- When Olimar and Louie are together, the one you are not controlling will automatically follow the leader.
- If the two are separated, you can get them to work together by pointing and pressing the B Button (p. 13).

Exploring Underground

There are plenty of treasures hidden deep within the planet's interior. But beware, as there are also plenty of powerful enemies lurking down there...

Surface

Going Underground

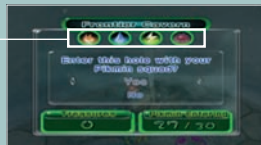
- Find the entrance to a hole. If a hole is blocked by a stone or other object, you'll need the Pikmin's help to break through.

* There can be several holes in a single area.



- If you press the A Button in front of a hole, the screen shown to the right will be displayed. When asked if you want to enter this hole, select Yes.

Cave threats



Research Pod



Olimar, Louie, and all the Pikmin currently under their control (up to a maximum of 100 Pikmin) can enter a hole.



Any Pikmin working or idle will return to the Onion or the spaceship. Buried Pikmin will stay in the ground.

Underground

- Holes are divided into sublevels. While underground, you can perform the following actions:

Search for treasures and carry them to the research pod.

Defeat creatures and take them to the research pod.

Break down walls and other obstacles.

Look for holes to travel to even deeper sublevels. When you do, your progress will automatically be saved.



- Find a geyser to transport you back to the surface with your Pikmin. You can choose to save your game before returning to the surface.



Surface

- Once back aboveground, you'll be transported back to your ship to store the treasures you collected underground.

* Due to a powerful magnetic field deep under the surface, time does not pass underground. When you climb back to the surface, you will return at the exact moment in time that you entered the hole.

2-Player Battle

In this rough and ruthless two-player mode, one player is red (Olimar) and the other is blue (Louie). Gather the marbles and beat your opponent!

Rules

The screen is split, with Player 1 at the top of the screen and Player 2 at the bottom. You will control Pikmin in the same way as in single-player mode. Win the game by being the first to take your opponent's marble back to your Onion or by finding four yellow marbles and carrying them to your Onion.



Opponent's marble

Cherry

Yellow marble

Roulette

Number of Pikmin with leader /
Total number of Pikmin

Yellow marble brought to Onion

Other Rules

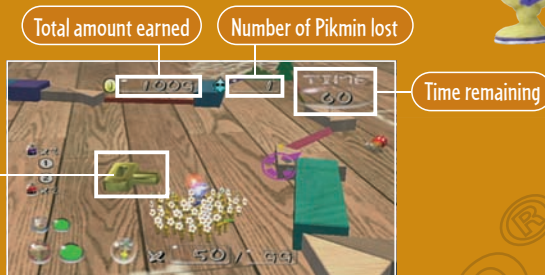
- * Any of your Pikmin defeated by the opponent's Pikmin will be forced to return to the Onion as seeds.
- * Pikmin eaten by creatures cannot be recovered.
- * If a player's power meter reaches zero, the player will lose his or her Pikmin and forfeit the battle.
- * Find a cherry and carry it back to your Onion to earn a spin of the roulette wheel. The wheel is lined with a wide variety of helpful bonuses for your team and ways of hindering your opponent. Press the - Button to use the effect.
- * You can hold up to four roulette effects at one time.

Challenge Mode

Find a special treasure in the main game to unlock Challenge Mode. A Challenge Mode option appears on the main menu once you've unlocked it. In this mode, you must earn as many points as possible by conquering areas packed with creatures and treasures while using only a limited number of Pikmin in a short amount of time.

Challenge Mode Rules

In Challenge Mode, you search for the key located somewhere in the area. When you find it, take it to the research pod to open up a hole leading deeper underground. Take as many treasures as you can to the pod, and ride the geyser to the surface to clear the course.



Game Over Occurs When:

- * Time runs out
- * The Pikmin are all lost
- * Olimar's or Louie's power meter reaches zero

1- and 2-Player Challenge Mode

Challenge Mode can be played by a single player or by two players cooperating. In two-player mode, Player 1 controls Olimar and Player 2 controls Louie. You cannot switch between leaders in two-player mode.

Note: High scores from 1-Player Challenge Mode and 2-Player Challenge Mode will be displayed separately.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-R

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories.



This game is presented in Dolby® Pro Logic® II surround sound. Connect your game console to a sound system with Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, or Dolby Pro Logic Ix decoding to experience the excitement of surround sound. You need to enable "Surround" in the sound settings of the game console.

© 2004 - 2012 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

Sommaire

Commencer à jouer	22	Commandes d'Olimar et de Louie	32
Commandes de base	23	Exploration de la surface	35
Choix d'une région	25	Exploration souterraine	37
À propos des Pikmin	26	Bataille 2 joueurs	38
Les éléments affichés à l'écran	30	Mode défi	39

Commencer à jouer

🌸 Menu principal

Appuyez sur le bouton A depuis l'écran titre pour afficher le menu principal. Vous pouvez y sélectionner l'une des options suivantes :

COMMENCER	Accéder à l'écran de sélection des fichiers pour commencer ou continuer une partie.
BATAILLE 2)	Deux joueurs s'affrontent, J1 (rouge) contre J2 (bleu).
OPTIONS	Régler le volume de la musique et des effets sonores, ainsi que différents paramètres du jeu.
Records	Consulter les records du jeu.
BONUS	Revoir les cinématiques que vous avez débloquées.

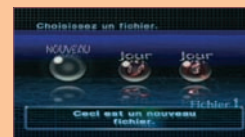
Note : le Mode défi (p. 39) sera également accessible depuis le menu principal une fois que vous aurez récupéré un certain trésor. Ce mode vous met au défi d'obtenir le pointage le plus élevé possible en un temps limité, en récupérant des trésors et en combattant des ennemis avec un nombre défini de Pikmin.

Écran de sélection des fichiers

Lors de votre première partie, choisissez n'importe lequel des fichiers indiqués comme NOUVEAU. La prochaine fois que vous jouerez, vous pourrez poursuivre une partie sauvegardée en sélectionnant un fichier qui indique le numéro de journée de votre dernière sauvegarde.

Note : appuyez sur le bouton 1 pour copier le fichier de votre choix sur un autre fichier, et sur le bouton 2 pour effacer le fichier mis en avant.

Attention, il est impossible de récupérer un fichier effacé!



Sauvegarde de vos données

Vous pouvez sauvegarder votre progression en sélectionnant SAUVEGARDER à la fin de chaque journée ou lorsque vous ressortez d'une grotte (p. 37). Les données de jeu sont également sauvegardées automatiquement dès que vous vous aventurez dans une grotte ou que vous accédez à un nouveau sous-niveau.

Pour pouvoir sauvegarder votre progression, il doit y avoir au moins 2 blocs libres dans la mémoire de la console Wii. Attention, si vous effacez ou écrasez des données, il n'est pas possible de les récupérer par la suite.

Pour plus de détails concernant l'effacement des fichiers sauvegardés dans la mémoire de la console Wii, veuillez consulter le mode d'emploi Wii - Chaînes et paramètres.

Commandes de base

Nunchuk™



Levier de contrôle

- ✿ Effectuer une sélection dans un menu
- ✿ Déplacer le chef de groupe

Bouton C

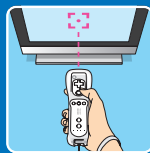
- ✿ Disperser les Pikmin

Bouton Z

- ✿ Faire pivoter la caméra pour la placer derrière le chef de groupe

Pointer avec la télécommande Wii

Déplacez le curseur affiché à l'écran à l'aide de la télécommande Wii. Appuyez sur le bouton A pour que le chef de groupe lance un Pikmin vers l'endroit désigné. Si vous voulez que les Pikmin se déplacent en groupe de manière ordonnée, appuyez sur bas sur la croix directionnelle en pointant dans une direction. Si vous pointez des Pikmin inactifs (p. 34) et que vous appuyez sur le bouton B, ceux-ci se mettront à suivre votre chef de groupe.



ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la télécommande Wii si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie.

Assurez-vous également...

- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la télécommande Wii pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser le protecteur de la télécommande Wii.

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veuillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii pour la première fois, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK pour continuer.

Une fois que le menu du système a été mis à jour, toute modification non autorisée de matériels et/ou de logiciels peut être détectée. Tout contenu non autorisé pourrait alors être supprimé, ce qui pourrait causer un mal fonctionnement immédiat ou différé de votre console. De plus, refuser d'effectuer cette mise à jour pourrait empêcher le bon fonctionnement de ce jeu ou de tout autre jeu. Veuillez noter que Nintendo ne peut pas garantir que des logiciels ou accessoires non autorisés fonctionneront avec la console Wii après la mise à jour du menu du système.



Sélection de la langue

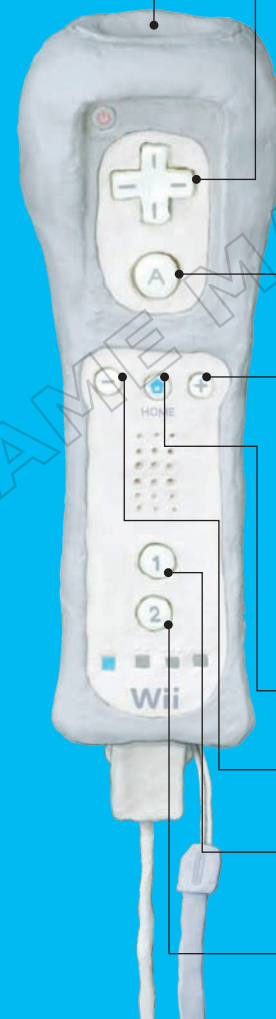
Pour jouer à ce jeu en français, veuillez changer les paramètres de la langue dans les options de la Wii.



Vous ne pouvez pas utiliser de manette Nintendo GameCube™ pour jouer à PIKMIN™ 2.

Télécommande Wii™

Pointeur



Croix directionnelle

- ✿ Effectuer une sélection dans un menu
- ✿ Déplacer le groupe de Pikmin
- ✿ Changer l'angle de prise de vue
- ✿ Effectuer un zoom avant ou arrière



Bouton B

- ✿ Annuler
- ✿ Appeler des Pikmin



Bouton A

- ✿ Sélectionner un Pikmin d'une autre couleur
- ✿ Sélectionner un autre type de Pikmin (feuille, bourgeon ou fleuri)



Bouton A

- ✿ Sélectionner une icône ou une option
- ✿ Frapper (si le chef de groupe n'a aucun Pikmin à ses côtés)
- ✿ Déterrer un Pikmin enfoui
- ✿ Prendre un Pikmin en appuyant sur le bouton, puis le lancer lorsque le bouton est relâché



Bouton +

- ✿ Écran du radar (p. 31)
- ✿ Écran du menu (p. 31)
- ✿ Écran des objets (p. 32)



HOME

- ✿ Afficher le menu HOME



- Button

- ✿ Changer de chef de groupe



Bouton 1

- ✿ Utiliser la Brume amère (p. 34)



Bouton 2

- ✿ Utiliser la Brume épicée (p. 34)

Certains effets sonores de PIKMIN 2 proviennent du haut-parleur de la télécommande Wii. Si vous choisissez de ne pas utiliser ce haut-parleur, vous pourrez entendre tous les effets sonores ainsi que la musique du jeu depuis les haut-parleurs de votre téléviseur. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii - Chaînes et paramètres.

Choix d'une région

La planète est divisée en différentes régions et, dans une même journée, vous ne pouvez explorer qu'une seule d'entre elles. Une fois que vous aurez découvert certains trésors, vous pourrez vous rendre dans de nouvelles régions.

Écran de sélection des régions

La première étape consiste à décider où vous allez faire atterrir Olimar et Louie. Choisissez une région à explorer à l'aide du levier de contrôle, puis appuyez sur le bouton A pour la sélectionner. Votre **piklopédie** s'enrichit d'informations sur chaque nouvelle plante ou créature que vous rencontrez, tandis que tous les trésors récupérés s'ajoutent à la **liste des trésors**. Ces nouvelles données à consulter sont signalées à l'**écran de sélection des régions** par l'indication NOUVEAU. Si vous désirez retourner à l'écran titre depuis l'**écran de sélection des régions**, appuyez sur le bouton +.



Valeur totale des trésors récupérés

Nombre de jours écoulés depuis le début de l'expédition

Informations sur la région

Piklopédie

À l'**écran de sélection des régions**, appuyez sur gauche sur la croix directionnelle pour accéder à la **piklopédie**, où vous trouverez des informations détaillées sur les différents spécimens de la flore et de la faune de cette planète déjà rencontrés. Utilisez le levier de contrôle pour sélectionner l'élément que vous voulez consulter. Depuis cet écran, vous pouvez aussi passer à la **liste des trésors** en appuyant sur gauche ou droite sur la croix directionnelle, ou bien appuyer sur le bouton B pour retourner à l'**écran de sélection des régions**.

Liste des espèces

L'indication VOIR! sur certaines images signale une créature ou une plante que vous venez de rencontrer pour la première fois.



Illustration de l'espèce

Statistiques relatives à l'espèce

Liste des trésors

À l'**écran de sélection des régions**, appuyez sur droite sur la croix directionnelle, pour accéder à la **liste des trésors**, où vous pouvez voir tous les trésors que vous avez déjà récupérés. Utilisez le levier de contrôle pour sélectionner un objet à examiner plus en détails. Depuis cet écran, vous pouvez aussi passer à la **piklopédie** en appuyant sur gauche ou droite sur la croix directionnelle, ou bien appuyer sur le bouton B pour retourner à l'**écran de sélection des régions**.

Liste des trésors

L'indication VOIR! est affichée sur l'image de chaque nouveau trésor que vous venez de récupérer.



Illustration du trésor

Statistiques relatives au trésor

Note : les commandes disponibles dans la piklopédie vous permettent ici de sélectionner un trésor pour afficher son illustration, puis d'effectuer un zoom ou de faire défiler l'affichage pendant que vous regardez celle-ci. Si vous retrouvez tous les trésors d'une même série, vous pourrez également lire l'ARGUMENTAIRE DE VENTE rédigé par le vaisseau pour chacun des éléments de la série, en appuyant sur le bouton -.

À propos des Pikmin



Que sont les Pikmin?

Les Pikmin... Le jour où le capitaine Olimar s'est écrasé sur une lointaine planète inconnue, il y a découvert ces curieuses créatures extraterrestres si serviables. Ces êtres vivants sont indispensables car, avec leur aide, retrouver et récupérer les précieux trésors que recèle cette planète devient un jeu d'enfant. Quand ils attaquent en masse, les Pikmin peuvent même venir à bout des ennemis les plus imposants!

Dirigez jusqu'à 100 Pikmin sur le terrain!

Les Pikmin suivent de près leur chef de groupe (p. 36). Vous pouvez avoir jusqu'à 100 Pikmin à la fois sous vos ordres, mais ce maximum est réduit s'il y a des Pikmin enfouis dans le sol, en train d'accomplir une tâche ailleurs, ou encore des Pikmin inactifs (p. 34). Si vous ne pouvez pas faire sortir d'autres Pikmin sur le terrain alors que le compteur indique que vous n'avez pas atteint le maximum de 100 Pikmin, il y a peut-être quelque part des Pikmin sauvages que vous n'avez pas encore découverts.

Les différentes espèces de Pikmin

Ce Pikmin insensible au feu a d'excellentes capacités d'attaque.

Pikmin rouge

Ce Pikmin aux grandes oreilles peut être lancé extrêmement haut. Il est également insensible aux chocs électriques.

Pikmin jaune

Ce Pikmin est particulièrement à son aise dans les milieux aquatiques.

Pikmin bleu

Ce Pikmin de forte carrure se déplace lentement, mais il est dix fois plus lourd et plus fort que tous les autres Pikmin. Lancé sur un ennemi, il peut l'étourdir un court instant.

Pikmin violet

Ce Pikmin insensible au poison peut détecter les trésors ensevelis. Petit et rapide, il est également hautement toxique.

Pikmin blanc

Conseils à propos des Pikmin blancs et violets

- * Ces espèces de Pikmin sont assez peu courantes, mais il semblerait qu'on les rencontre dans les grottes (p. 37).
- * La soute du vaisseau d'Olimar et de Louie sert de nid à ces deux espèces, puisqu'elles n'ont pas d'Oignon. Pour retirer des Pikmin blancs ou violets du vaisseau, placez-vous sur le cercle vert en face du vaisseau, puis appuyez sur le bouton A.
- * Vous ne pouvez jamais savoir à l'avance vers quel Oignon les Pikmin blancs ou violets rapporteront les galettes et les ennemis vaincus.

Les capacités des Pikmin

Déplacez le curseur affiché à l'écran à l'aide de la télécommande Wii, puis appuyez sur le bouton A pour que votre chef de groupe lance un Pikmin vers l'endroit désigné. En fonction de la situation à laquelle il est confronté, le Pikmin lancé entreprend alors automatiquement une des actions dont il est capable. Agissez en étroite collaboration avec les Pikmin et vous surmonterez tous les obstacles!

Affronter des ennemis



Les Pikmin peuvent unir leurs forces pour vaincre des créatures effroyables.

Abattre des murs



Les Pikmin peuvent détruire certains murs qui les empêchent de passer.

Porter des objets



Les Pikmin peuvent rapporter à leur Oignon des galettes (p. 29) ou les monstres vaincus. Ils peuvent également porter les trésors récupérés jusqu'au vaisseau.

Déterrer des trésors ensevelis



Les Pikmin blancs peuvent détecter et déterrer les objets enfouis dans le sol. Pensez à consulter régulièrement votre jauge à trésors (p. 30) lors de votre chasse aux trésors.

Aplanir des obstacles



Les sacs en papier qui vous barrent le passage peuvent être aplanis en lançant des Pikmin dessus.

Bâtir des ponts



Faites construire des ponts aux Pikmin pour accéder avec eux à des zones jusqu'alors hors de portée.

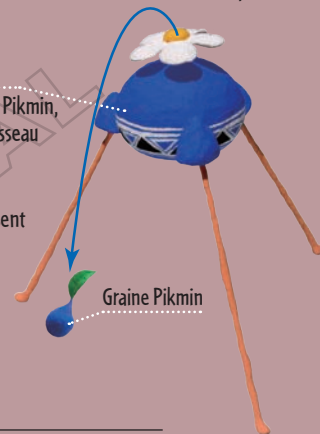
Les Pikmin et leurs Oignons

Croissance des Pikmin Créer plus de Pikmin Les Oignons expulsent des graines qui se plantent dans le sol et se transforment en Pikmin. Lorsque la pousse sur leur tête atteint une taille suffisante, vous pouvez déterrer les Pikmin en appuyant sur le bouton A.

À quoi servent les Oignons?

Les Oignons ne produisent pas seulement de nouvelles graines Pikmin, ils servent aussi à ces créatures extraterrestres de nid et de vaisseau spatial. Vous pouvez renvoyer des Pikmin dans leur Oignon en attendant d'en avoir besoin.

- * Les Oignons Pikmin sont rouge, jaune ou bleu, et ils produisent chacun des graines Pikmin de la même couleur.
- * Au coucher du soleil (p. 35), tous les Pikmin qui suivaient Olimar ou Louie regagnent leur Oignon respectif.
- * S'il y a déjà 100 Pikmin sur le terrain, les Oignons n'expulsent plus de graines, mais les gardent en réserve.



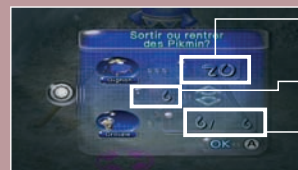
Déterrer les Pikmin enfouis

Les Oignons absorbent les nutriments des galettes et des ennemis vaincus que les Pikmin leur rapportent et produisent de nouvelles graines Pikmin. Lorsqu'elles ont donné une pousse Pikmin qui atteint une taille suffisante, vous pouvez déterrer les Pikmin en appuyant sur le bouton A. Ces nouveaux Pikmin se mettent aussitôt à suivre le chef de groupe (p. 36) avec lequel vous les avez déterrés.



Retirer ou renvoyer des Pikmin dans les Oignons

Si vous vous placez sous un Oignon et que vous appuyez sur le bouton A, vous pouvez en faire sortir ou y faire rentrer des Pikmin de la couleur correspondante. Inclinez le levier de contrôle vers le haut ou le bas pour choisir le nombre de Pikmin que vous souhaitez retirer ou déposer, puis validez en appuyant sur le bouton A.



Pikmin dans l'Oignon

Nombre de Pikmin qui seront retirés ou déposés

Pikmin sur le terrain

Le premier nombre représente le nombre de Pikmin de la couleur de l'oignon qui suivent actuellement le chef de groupe, le second le nombre total de Pikmin actuellement sur le terrain.

Note :

- * si certains de vos Pikmin se sont épanouis, ils sortiront de leur Oignon dans l'ordre suivant : fleuris, bourgeons puis feuilles;
- * les Pikmin blancs ou violets peuvent quant à eux être retirés ou renvoyés dans la soute du vaisseau en plaçant le chef de groupe sur le cercle vert en face du vaisseau, puis en appuyant sur le bouton A.

Créer plus de Pikmin

Rapportez les galettes et les ennemis vaincus aux Oignons Pikmin pour que ceux-ci produisent de nouvelles graines Pikmin.



Fleur-galette

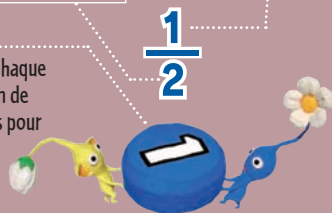
Abattez cette fleur pour en extraire une galette.

Nombre de Pikmin transportant la galette

Nombre de Pikmin nécessaires pour transporter la galette

Galette

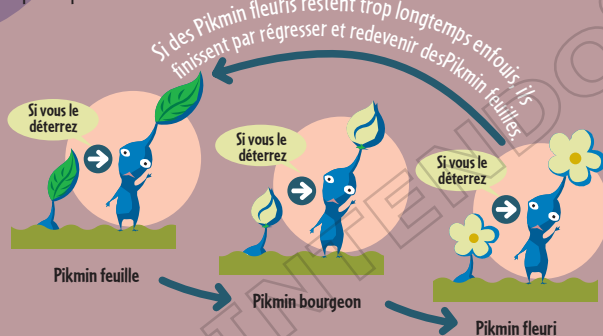
Le nombre affiché sur chaque galette montre combien de Pikmin sont nécessaires pour les rapporter.



Les Pikmin chercheront à le rapporter à l'Oignon de leur couleur.

Croissance des Pikmin

Si vous laissez des Pikmin enfouis dans le sol suffisamment longtemps, ils s'épanouiront progressivement jusqu'à devenir des Pikmin fleuris. Une fois déterrés, les Pikmin les plus évolués se déplaceront plus rapidement.



Fleur cracheuse

Les Fleurs cracheuses prospèrent dans les régions souterraines des grottes (p. 37). Quand un Pikmin est lancé dans le cœur d'une telle fleur, elle crache des graines dont la couleur correspond à celle de ses pétales. Pour obtenir des Pikmin blancs et violets, vous devrez trouver des Fleurs cracheuses de la couleur appropriée, puis y lancer vos Pikmin.



Les éléments affichés à l'écran

Une bonne compréhension des éléments affichés à l'écran est indispensable pour mener à bien votre chasse aux trésors. Outre l'écran principal, n'oubliez pas de consulter l'écran de pause, depuis lequel vous pouvez accéder à toutes sortes d'informations sur les Pikmin, les ennemis et les différents objets de cette planète.

Écran principal

Jauge de soleil

Elle indique le déroulement de la journée. Lorsque l'icône atteint l'extrémité droite de la jauge, le jour laisse place à la nuit.

Jauge des dégâts infligés à l'adversaire

Compteur de brumes

Le nombre de Brumes amères dont vous disposez est indiqué en haut et celui des Brumes épicées en dessous.

Jauges des combinaisons spatiales d'Olimar et de Louie

La jauge correspondant au chef de groupe que vous dirigez actuellement (p. 36) est affichée en dessous.

Numéro du jour

Objet transporté

Le nombre du haut indique le nombre de Pikmin nécessaires pour transporter l'objet, celui du bas le nombre de Pikmin transportant l'objet.



Informations sur les Pikmin

Jauge à trésors

Quand vous aurez récupéré un certain objet sur cette planète, un détecteur de trésors s'affichera sur votre écran. Plus vous vous rapprochez d'un trésor et plus l'aiguille oscille vers la droite.

Les informations sur les Pikmin en détails

Pikmin en attente

Cette icône montre le type de Pikmin le plus proche du chef de groupe. C'est le Pikmin qui sera lancé en premier si vous appuyez sur le bouton A (p. 33).

Nombre de Pikmin accompagnant le chef de groupe



Nombre de Pikmin sur le terrain

Le nombre total de Pikmin sur le terrain ne peut pas dépasser 100.

Nombre total de Pikmin

C'est le nombre total de vos Pikmin, qui inclut ceux qui sont sur le terrain, dans les Oignons et dans le vaisseau.

Écran de pause

En cours de partie, appuyez sur le bouton + pour afficher l'écran de pause. En appuyant ensuite sur gauche ou droite sur la croix directionnelle, vous pouvez accéder depuis celui-ci à l'écran du radar, à l'écran du menu et à l'écran des objets.

Écran du radar

Cet écran vous permet de consulter une carte de la région et un décompte détaillé de vos Pikmin.

Nombre de Pikmin dans les Oignons

Ils sont affichés dans l'ordre suivant :
Pikmin rouges, jaunes puis bleus.

Nombre de Pikmin dans le vaisseau

Ils sont affichés dans l'ordre suivant :
Pikmin blancs puis violets.

Nombre de Pikmin accompagnant le chef de groupe

Nombre de Pikmin inactifs (p. 34) ou enfouis



Carte de la région

Vous pouvez faire défiler la carte avec le levier de contrôle, ou bien effectuer un zoom avant ou arrière en appuyant sur haut ou bas sur la croix directionnelle. Lorsque vous êtes dans un sous-niveau des grottes souterraines (p. 37), seules les zones que vous avez déjà explorées sont affichées.

Écran du menu

À l'écran du radar, appuyez sur droite sur la croix directionnelle pour accéder à l'écran du menu. Vous pouvez y voir combien de Pokos vous avez gagnés, mais également choisir l'une des options suivantes :



CONTINUER	Revenir au jeu.
ALLER AU COUCHER DU SOLEIL	Terminer immédiatement la journée et afficher l'écran du rapport du jour.

Écran du menu dans les grottes (p. 37)

CONTINUER	Revenir au jeu.
ABANDONNER ET FUIR	Abandonner les trésors trouvés dans la grotte pour fuir avec vos Pikmin et regagner la surface.

Écran des objets

Depuis l'écran du radar, appuyez sur gauche sur la croix directionnelle pour accéder à l'écran des objets.

Nombre de Brumes amères (p. 34)

Le nombre du bas indique le nombre de baies violettes que vous avez rapportées au vaisseau. Ces baies servent à produire les Brumes amères.

Nombre de Brumes épicées (p. 34)

Le nombre du bas indique le nombre de baies rouges que vous avez rapportées au vaisseau. Ces baies servent à produire les Brumes épicées.



À quoi sert le Kit d'exploration ?

La vaste soute du vaisseau contient toutes sortes de choses plus ou moins incongrues. Certains des trésors que vous collecterez pourront être combinés à des éléments de ce bric-à-brac pour créer des outils qui compléteront le Kit d'exploration d'Olimar et de Louie.



Grâce à ces outils, non seulement Olimar et Louie seront mieux protégés, mais en plus leur travail d'exploration sera plus efficace et fructueux. N'oubliez cependant pas l'essentiel : les trésors que vous récupérerez vous permettront avant tout de rembourser petit à petit la dette astronomique de l'entreprise.

Commandes d'Olimar et de Louie

Si vous parvenez à maîtriser les commandes d'Olimar et de Louie, les Pikmin vous obéiront au doigt et à l'oeil ! Attention, vous ne pouvez diriger que le personnage actuellement sélectionné comme chef de groupe (p. 36).

Diriger les Pikmin

Déterrer les Pikmin enfouis

A

Placez-vous près d'un Pikmin enfoui dans le sol et appuyez sur le bouton A pour le déterrer. Appuyez de manière répétée sur le bouton A afin de déterrer plusieurs Pikmin les uns après les autres. Lorsqu'Olimar et Louie agissent ensemble, ils coopèrent pour déterrer les Pikmin enfouis.



Lancer un Pikmin

A

Lorsque des Pikmin suivent Olimar ou Louie, appuyez sur le bouton A pour que le chef de groupe saisisse le Pikmin le plus proche. Dès que vous relâchez le bouton A, il lance ce Pikmin vers l'endroit désigné par le curseur. Les actions du Pikmin lancé sont alors automatiques et dépendent de la situation à laquelle il est confronté.

Note : si vous maintenez le bouton A enfoncé, les Pikmin se mettront en rangs par couleur derrière votre chef de groupe. Si vous souhaitez saisir un Pikmin d'une autre couleur, appuyez sur le bouton B tout en maintenant le bouton A enfoncé. Vous pouvez également choisir entre les Pikmin fleuris, bourgeons et feuilles en appuyant sur bas sur la croix directionnelle tout en maintenant le bouton A enfoncé. Relâchez le bouton A pour lancer le Pikmin sélectionné. Appuyez de manière répétée sur le bouton A afin de lancer plusieurs fois de suite le même type de Pikmin.

Disperser les Pikmin

C

Appuyez sur le bouton C pour disperser les Pikmin qui suivent actuellement votre chef de groupe. Ils se regroupent alors par couleur. Les Pikmin dispersés restent ensuite inactifs (p. 34). Olimar et Louie peuvent se séparer et contrôler chacun un groupe de Pikmin distinct.



Appeler des Pikmin

B

Placez le curseur sur des Pikmin inactifs et appuyez sur le bouton B pour les appeler et les regrouper sous les ordres de votre chef de groupe. Si l'un des chefs utilise son sifflet en pointant l'autre, Olimar et Louie se rassemblent et se déplacent ensuite ensemble. Les différents Pikmin contrôlés par l'un ou l'autre fusionnent en un seul et même groupe.

Note : les Pikmin inactifs touchés par un chef de groupe se mettront aussitôt à le suivre.

Déplacer la caméra

+ / + or + / Z

Appuyez sur haut sur la croix directionnelle pour changer l'angle de prise de vue. Effectuez un zoom avant ou arrière avec droite ou gauche sur la croix directionnelle. Si vous appuyez sur le bouton Z, la caméra pivote pour se placer derrière le chef de groupe.

Note : si vous appuyez sur droite ou gauche sur la croix directionnelle et que vous maintenez le bouton enfoncé, vous pouvez régler l'angle de prise de vue de façon à ce que la caméra soit placée à la hauteur du regard d'Olimar ou de Louie.



+ Changez l'angle de prise de vue...

Diriger le groupe de Pikmin

+

Appuyez sur bas sur la croix directionnelle et déplacez le curseur avec la télécommande Wii pour que tous les Pikmin qui vous suivent se dirigent vers l'endroit désigné. Les Pikmin ainsi dirigés en groupe entreprendront alors automatiquement l'action appropriée en fonction de la situation : ils se mettront par exemple à transporter le trésor que vous avez trouvé.



Donnez des ordres à votre groupe de Pikmin !

Brume amère

1

Vaporisez cette brume sur les créatures afin de les pétrifier un court instant. Pour utiliser la Brume amère, il vous suffit de pointer un monstre et d'appuyer sur le bouton T. Si une créature est vaincue alors qu'elle est pétrifiée, elle tombera en poussière et laissera un nectar nutritif qui permettra à vos Pikmin de s'épanouir. Vous ne pouvez pas transporter de créature pétrifiée.



Pétrifiez les ennemis les plus farouches avant de les attaquer !

Brume épicée

2

Vaporisez cette brume sur les Pikmin qui suivent votre chef de groupe pour augmenter temporairement leur puissance d'attaque et leur vitesse de déplacement.



Sous l'effet de ce stimulant, la feuille, le bourgeon ou la fleur des Pikmin émet une vive lueur.

Pikmin inactifs

Si les Pikmin sont dispersés ou s'ils se retrouvent séparés d'Olimar ou de Louie, ils deviennent inactifs et restent au même endroit. Le chef de groupe ne peut plus leur donner d'ordre. Pour que ces Pikmin se remettent à vous suivre, placez le curseur sur eux et appuyez sur le bouton B, ou touchez-les avec votre chef de groupe.

Note :

- les Pikmin inactifs se repèrent aisément sur le terrain, car la feuille, le bourgeon ou la fleur sur leur tête scintille ;
- n'oubliez pas que les Pikmin inactifs abandonnés à eux-mêmes après le coucher du soleil seront dévorés par les prédateurs nocturnes qui rôdent à la surface de la planète !

Fabriquer des brumes

Pendant votre exploration, vous trouverez une plante particulière aux baies très puissantes : le Tradescantia Bourgeonnant. Selon les variétés, cette plante porte des baies rouges ou violettes. Rapportez celles-ci au vaisseau afin de concocter des brumes extrêmement efficaces. Dix baies sont nécessaires pour obtenir une dose de brume concentrée. La Brume amère est produite à partir de baies violettes, la Brume épicée à partir de baies rouges.



Baie

Tradescantia Bourgeonnant

Exploration de la surface

Faites équipe avec vos fidèles Pikmin pour explorer chaque nouvelle région où vous atterrissez, et essayez d'accumuler des Pokos en localisant les trésors rares et précieux qui s'y trouvent. Les Pikmin peuvent effectuer différentes actions en fonction de la situation.

1 Dirigez les Pikmin

Olimar et Louie peuvent diriger les Pikmin et leur faire accomplir les actions énumérées à droite.

Rapporter des galettes et des ennemis vaincus aux Oignons pour augmenter le nombre de vos Pikmin (p. 29).

Trouver et récupérer des trésors (p. 27).

Abattre des murs et construire des ponts pour accéder à de nouvelles zones (p. 27).

Ramasser des baies pour produire des brumes extrêmement efficaces (p. 34).

Découvrir l'entrée des grottes (p. 37).

2 Recherchez des trésors

Toutes sortes de trésors étranges et merveilleux sont disséminés à la surface de cette planète. Une fois que vous aurez la jauge à trésors (p. 30), l'aiguille du détecteur de trésors oscillera vers la droite chaque fois que vous approchez d'un trésor.

3 Rassemblez tous vos Pikmin au crépuscule

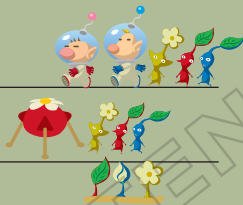
Faites attention à bien rappeler tous les Pikmin inactifs dispersés sur le terrain, pour qu'ils ne périssent pas pendant la nuit.

Vos Pikmin survivront...

s'ils suivent un chef de groupe,

s'ils sont à proximité des Oignons,

ou s'ils sont enfouis dans le sol.



Sinon...

Tous les autres Pikmin seront la proie des prédateurs nocturnes qui rôdent à la surface de la planète.

Tous les autres Pikmin seront la proie des prédateurs nocturnes qui rôdent à la surface de la planète.

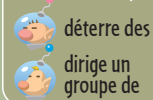
Lorsque la jauge de la combinaison d'Olimar ou de Louie est vide, votre chef de groupe se voit contraint de retourner immédiatement au vaisseau. Si la même situation se produit pour vos deux personnages, la journée prend aussitôt fin.

Note : la combinaison de vos personnages est remise à neuf au début de chaque journée et lorsque vous revenez à la surface après avoir exploré une grotte (p. 37).

Exploration autonome

Vous pouvez contrôler à votre guise soit Olimar, soit Louie, et changer de chef de groupe en appuyant sur le bouton -. Si vous dispersez les Pikmin qui vous suivent en appuyant sur le bouton C, Olimar et Louie peuvent en profiter pour se séparer et agir ensuite chacun de leur côté, pour un travail plus efficace.

Par exemple :



Olimar se déplace avec Louie et les Pikmin.

1 Dispersez les Pikmin avec le bouton C.



Olimar peut maintenant agir seul.

2 Changez de chef de groupe avec le bouton -.



Louie appelle les Pikmin et part avec eux explorer une autre zone.

3 Passez d'un chef de groupe à l'autre avec le bouton -.



Pendant que Louie supervise un groupe de Pikmin, Olimar est occupé à déterrer des Pikmin enfouis.



Olimar et Louie peuvent contrôler chacun un groupe de Pikmin et travailler de façon autonome.

Note : quand Olimar et Louie sont ensemble, le personnage que vous ne contrôlez pas suit automatiquement le chef de groupe. S'ils agissent séparément, placez le curseur sur l'autre chef de groupe et appuyez sur le bouton B pour qu'ils se remettent à travailler ensemble (p. 33).

Exploration souterraine

Les sous-niveaux souterrains de cette planète renferment de nombreux trésors. Mais, ils sont également infestés de prédateurs très dangereux...

À l'aventure dans les régions souterraines

À la Surface

- 1 Trouvez l'entrée d'une grotte. Si celle-ci est obstruée par une pierre ou tout autre obstacle, vous devrez faire appel aux Pikmin pour en dégager l'accès.
* Il peut y avoir plusieurs grottes à explorer dans une même région.



- 2 Appuyez sur le bouton A lorsque votre chef de groupe se tient devant l'entrée de la grotte et l'écran ci-dessous s'affichera. Pour entrer dans ce trou avec vos Pikmin, sélectionnez OUI.

Les menaces souterraines



Module de recherche



Louie, Olimar et tous les Pikmin qui les suivent (100 au maximum) peuvent entrer dans une grotte.



Les Pikmin inactifs ou qui accomplissaient une tâche regagnent aussitôt leur Oignon ou le vaisseau. Les Pikmin enfouis dans le sol restent enterrés.

Dans les grottes

- 3 Les grottes sont divisées en sous-niveaux. Pendant que vous les explorez, vous pouvez effectuer les actions suivantes :

Chercher des trésors et les rapporter au module de recherche.

Affronter des créatures puis les transporter jusqu'au module de recherche.

Abattre les murs et les autres obstacles.

Rechercher les trous qui vous mèneront aux sous-niveaux inférieurs. Votre progression est sauvegardée automatiquement dès que vous y entrez.



- 4 Trouvez un geyser pour regagner la surface avec vos Pikmin. Si vous le souhaitez, vous pouvez sauvegarder vos données de jeu avant de vous retrouver à la surface.



À la Surface

- 5 Une fois de retour à la surface, vous regagnez le vaisseau pour y stocker tous les trésors récupérés dans la grotte.

* À cause du champ magnétique surpuissant qui y règne, le temps arrête de s'écouler quand vous vous aventurez dans les grottes. En regagnant la surface, vous reviendrez exactement au moment de la journée où vous vous trouviez avant d'entrer dans la grotte.

Bataille 2 joueurs

Dans ce mode impitoyable, deux joueurs s'affrontent : le joueur rouge incarne Olimar, et le bleu, Louie. Rapportez les billes à votre Oignon pour vaincre votre adversaire !

Règles de base

L'écran est partagé en deux : le premier joueur (J1) occupe la moitié supérieure de l'écran, le second joueur (J2) la moitié inférieure. Chacun contrôle ses Pikmin de la même façon que dans le mode à un joueur. Pour remporter la partie, vous devez soit voler la bille de votre adversaire et la transporter jusqu'à votre Oignon, soit trouver quatre billes jaunes et les rapporter à votre Oignon.



Bille de l'adversaire

Cerise

Bille jaune

Roue

Nombre de Pikmin accompagnant le chef de groupe/Nombre total de Pikmin

Bille jaune déjà rapportée à l'Oignon

Autres règles

- * Tout Pikmin vaincu par les Pikmin de l'adversaire est renvoyé dans son Oignon et reviendra sur le terrain sous forme de graine.
- * Les Pikmin dévorés par des créatures sont définitivement perdus.
- * Si la jauge de la combinaison d'un des personnages est vide, le joueur est contraint d'abandonner ses Pikmin et perd la partie.
- * Trouvez une cerise et rapportez-la à votre Oignon pour pouvoir tourner la roue. Celle-ci contient un vaste choix de bonus très utiles pour votre équipe ou qui pénalisent votre adversaire. Appuyez sur le bouton - pour utiliser un bonus gagné en tournant la roue.
- * Vous pouvez conserver jusqu'à quatre de ces bonus en réserve.

Mode défi

Pour débloquer le **Mode défi**, vous devez trouver un trésor particulier dans le jeu principal. Une fois ce mode de jeu disponible, l'option correspondante s'ajoute dans le **menu principal**. Votre but est ici d'accumuler le plus de points possible en explorant des zones truffées de trésors et de créatures féroces. Pour ce faire, vous ne disposez que d'un petit nombre de Pikmin et d'un temps restreint.

Règles

Dans le **Mode défi**, vous recherchez la clé du niveau située quelque part dans la zone. Dès que vous la trouvez, rapportez-la au module de recherche pour ouvrir un passage qui vous mènera au niveau inférieur. Transportez un maximum de trésors jusqu'au module, puis utilisez le geyser pour regagner la surface et remporter le défi de cette arène.



Vous avez perdu le défi dès que :

- * le temps alloué est écoulé
- * la jauge de la combinaison d'Olimar ou de Louie est vide
- * vous avez perdu tous vos Pikmin

Mode défi à un ou deux joueurs

Le **Mode défi** peut se jouer aussi bien à un joueur qu'à deux joueurs travaillant en coopération. Si vous jouez en **Défi 2 joueurs**, le joueur 1 dirige Olimar et le joueur 2 contrôle Louie ; vous ne pouvez alors pas changer de chef de groupe.

Note : les records enregistrés dans ce mode en **Défi 1 joueur** et en **Défi 2 joueurs** sont affichés séparément.

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-R

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE S'ERA PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE** ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



Ce jeu est présenté en son surround Dolby® Pro Logic® II. Pour découvrir les sensations fabuleuses du son surround, connectez votre console de jeu à un décodeur Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, ou Dolby Pro Logic IIx. Vous aurez besoin de sélectionner « Surround » dans les options audio du menu sur la console de jeu.



POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DE LA CONSOLA Wii™ ANTES DE USAR TU CONSOLA, JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LOS SIGUIENTES AVISOS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos juegan videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 - Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 - Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 - No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 - Juegue en una habitación bien iluminada.
 - Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados.

REV-5

Índice

Inicio	42	Cómo controlar a Olimar y a Luis	52
Controles básicos	43	Exploración de la superficie	55
Selección de una zona	45	Exploración del subsuelo	57
Acerca de los Pikmin	46	Batalla para 2 jugadores	58
Elementos de la pantalla	50	Modo de Desafío	59

Inicio

🌸 Menú principal

Oprime el Botón A en la **pantalla del título** para acceder al **menú principal**, donde podrás escoger entre las siguientes opciones:

EMPEZAR	Ve a la pantalla de selección de archivo y comienza o continúa una partida.
Batalla de 2!	Inicia un combate entre J1 (rojo) y J2 (azul).
OPCIONES	Ajusta el volumen de la música y los efectos de sonido o configura otras opciones del juego.
RÉCORDS	Consulta las mejores puntuaciones del juego.
MÁS COSAS	Reproduce los videos que has visto hasta el momento.

Nota: Cuando hayas encontrado un objeto concreto, el **modo de Desafío** (pág. 59) se agregará al **menú principal**. En este modo tendrás que intentar obtener tantos puntos como puedas antes de que se agote el tiempo, encontrar tesoros o luchar contra enemigos valiéndote de un número limitado de Pikmin.

Pantalla de selección de archivo

Cuando vayas a jugar por primera vez, selecciona uno de los diarios de a bordo que aparezca como **NUEVO**. Para continuar una partida guardada la próxima vez que juegues, selecciona un diario de a bordo que muestre un número de días jugados.

Notas:

- Oprime el Botón 1 para copiar el diario de a bordo seleccionado a otro archivo.
- Para borrarlo, oprime el Botón 2.



Recuerda que si sobrescribes o borras datos de guardado, no los podrás recuperar.

Guardado de datos

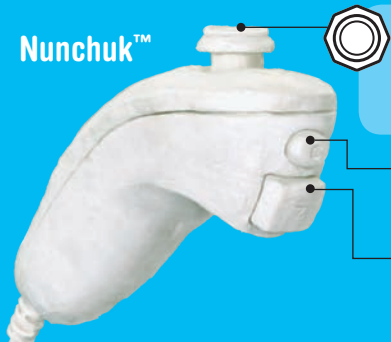
Para guardar los progresos realizados al final de cada día o al salir de una cueva (pág. 57), selecciona **GUARDAR**. La partida también se guardará automáticamente cuando entres en una cueva o descendas a un nivel del subsuelo.

Para guardarla necesitarás disponer de al menos 2 bloques de memoria libres en la memoria de la consola Wii. Ten en cuenta que si sobrescribes datos de guardado, no los podrás recuperar.

Para obtener más información acerca de cómo borrar datos de la memoria de la consola Wii, consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii.

Controles básicos

Nunchuk™



Palanca de control

- Seleccionar una opción en un menú
- Mover a Olimar y a Luis

C

Botón C

- Dispersar Pikmin

Z

Botón Z

- Colocar la cámara detrás de Olimar o Luis

Apuntar con el mando de Wii

Utiliza el puntero del mando de Wii para mover el cursor por la pantalla. Oprime el Botón A para lanzar un Pikmin hacia el lugar que señala el cursor, u oprime abajo en la cruz de control y apunta hacia los Pikmin para moverlos en grupo. Si apuntas a un Pikmin inactivo (pág. 54) y oprimes el Botón B, seguirá a Olimar o a Luis.



⚠ ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

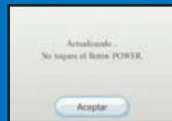
Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego. También recuerda lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder.

Cuando se actualice el menú del sistema, cualquier modificación no autorizada (hecha mediante un dispositivo o programa) puede ser desactivada o eliminada, lo cual podrá causar fallas inmediatas o posteriores en el funcionamiento de la consola. Si no se acepta la actualización, es posible que este y otros juegos que se lancen en el futuro no funcionen en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas que no han sido autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.



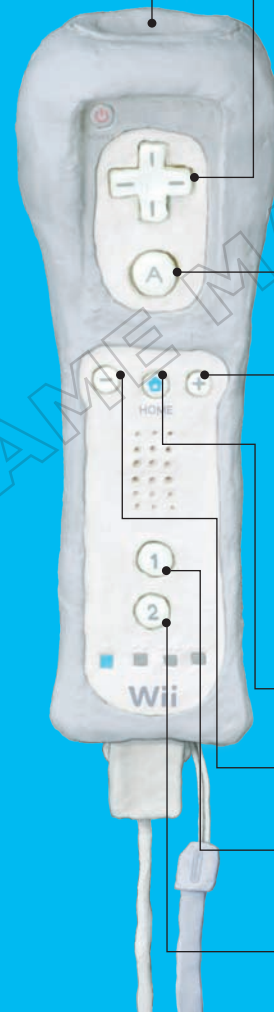
Configuración del idioma

Para jugar este título en español, cambia la configuración del idioma en las opciones de Wii.

No se pueden usar controles de Nintendo GameCube™ con PIKMIN™ 2.

Mando de Wii

Puntero



Cruz de control

- Seleccionar una opción en un menú
- Mover a los Pikmin en grupo
- Cambiar el ángulo de la cámara
- Alejar o acercar la cámara



Botón B

- Cancelar
- Agrupar a los Pikmin



- Cambiar un Pikmin por otro de diferente color



- Cambiar un Pikmin por otro de diferente tipo (Pikmin hoja, brote o flor)



Botón A

- Seleccionar un icono o una opción
- Dar un puñetazo (cuando Olimar o Luis no tengan Pikmin cerca)
- Recoger un Pikmin plantado
- Mantén oprimido para agarrar a un Pikmin y suéltalo para lanzarlo



Botón +

- Pantalla del radar (pág.51)
- Pantalla del menú (pág.51)
- Pantalla de objetos (pág.52)



Botón HOME

- Mostrar el menú HOME



Botón -

- Cambiar de líder



Botón 1

- Usar el atomizador superamargo (pág. 54)



Botón 2

- Usar el atomizador superpicante (pág. 54)

En PIKMIN 2, algunos efectos de sonido se reproducirán a través del altavoz del mando de Wii. Si cambias la configuración del mando de Wii para desactivar el altavoz, todos los efectos de sonido y la música del juego se reproducirán a través de los altavoces del televisor. Para obtener más información, consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii.

Selección de una zona

El planeta está dividido en zonas y cada día puedes explorar una. Una vez que hayas encontrado ciertos tesoros, podrás dirigirte a nuevas zonas.

Pantalla de selección de zona

En primer lugar debes seleccionar qué zona quieres que exploren Olimar y Luis. Usa la palanca de control del Nunchuk para escoger una zona y oprime el Botón A para seleccionarla. Cuando encuentres una nueva especie de monstruo o un nuevo tesoro, se agregarán a la Piklopedia o a la lista de tesoros y aparecerán marcados con NUEVO en la pantalla de selección de zona. Oprime el Botón + para volver a la pantalla del título desde la pantalla de selección de zona.



Valor de los tesoros encontrados

Días transcurridos

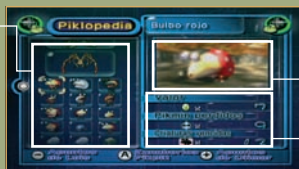
Información de la zona

Piklopedia

En la pantalla de selección de zona, oprime izquierda en la cruz de control para acceder a la Piklopedia, donde encontrarás información detallada sobre la flora y fauna que hayas visto hasta el momento a lo largo de tu expedición. Usa la palanca de control para seleccionar el artículo que desees leer. Oprime izquierda o derecha en la cruz de control para acceder a tu lista de tesoros y oprime el Botón B para volver a la pantalla de selección de zona.

Lista de especies

Cuando te encuentres por primera vez con un animal o vegetal, quedará marcado con NUEVO encima de su imagen.



Imágenes de la especie

Información sobre la especie

Lista de tesoros

En la pantalla de selección de zona, oprime derecha en la cruz de control para acceder a la lista de tesoros, donde podrás ver todos los tesoros que has encontrado. Usa la palanca de control para seleccionar el que quieras ver más detenidamente. Oprime izquierda o derecha en la cruz de control para acceder a la Piklopedia y oprime el Botón B para volver a la pantalla de selección de zona.

Tesoros

Cada vez que encuentres un nuevo tesoro, aparecerá NUEVO encima de su imagen.



Imágenes del tesoro

Información sobre el tesoro

Nota: Para seleccionar un tesoro, así como para acercar, alejar o desplazar su imagen, los controles son los mismos que en la Piklopedia. Cuando encuentres todos los tesoros de una serie, oprime el Botón - para leer la CAMPAÑA DE MARKETING que elabora la nave para cada objeto.

Acerca de los Pikmin



¿Qué son los Pikmin?

El capitán Olimar descubrió a los Pikmin cuando se estrelló en un planeta alienígena. Los Pikmin son unas criaturas extrañamente serviciales que hacen que encontrar tesoros sea coser y cantar. ¡Con un pelotón de Pikmin lo bastante grande podrás incluso acorralar y vencer a criaturas enormes!

¡Dirige un pelotón de hasta 100 Pikmin!

Los Pikmin siguen de cerca a su líder (pág. 56). Aunque puedes tener un máximo de 100 Pikmin a tu mando, este número se reduce si hay Pikmin plantados, trabajando en algún lugar o inactivos (pág. 54). Si todavía no has alcanzado el máximo de 100 Pikmin, pero no puedes sacar más Pikmin de la cebolla, es posible que en algún lugar haya Pikmin salvajes que aún no has encontrado.



Tipos de Pikmin



Resistentes al fuego y con gran capacidad de ataque.

Pikmin rojos

Pikmin con orejas que llegan muy alto al lanzarlos. También son resistentes a la electricidad.

Pikmin amarillos

Pikmin acuáticos. Obviamente, les encanta el agua.

Pikmin azules

Pikmin lentos y fornidos, con una masa muscular y un peso diez veces superiores a los demás. Dejan aturdido al enemigo cuando caen sobre él.

Pikmin morados

Pequeños y rápidos. Son resistentes al veneno y, a su vez, venenosos. Muy indicados para encontrar tesoros enterrados.

Pikmin blancos

Consejos acerca de los Pikmin blancos y morados

- * Estos Pikmin son poco comunes; puedes encontrarlos en cuevas subterráneas (pág. 57).
- * Como no tienen cebollas propias, hacen sus nidos en la nave de Olimar y Luis. Para llamarlos colócate sobre el haz de luz frente a la nave y oprime el Botón A.
- * No es posible predecir a qué cebolla llevarán los Pikmin morados y blancos sus píldoras y enemigos derrotados.

Habilidades de los Pikmin

Usa el mando de Wii para mover el cursor por la pantalla y oprime el Botón A para lanzar un Pikmin al lugar adonde esté apuntando el cursor. El Pikmin que hayas lanzado reaccionará por sí mismo ante la situación y realizará la acción más apropiada. Una estrecha colaboración con los Pikmin te permitirá superar los obstáculos que se presenten en tu camino.

Luchar contra enemigos



Los Pikmin pueden atacar en grupo para derrotar a monstruos enormes.

Demoler muros



Los Pikmin pueden destruir paredes que les cierren el camino.

Transportar objetos



Los Pikmin pueden llevar píldoras (pág. 49) y monstruos derrotados a su cebolla. También pueden transportar tesoros a la nave.

Desenterrar objetos sepultados



Los Pikmin pueden sacar objetos escondidos bajo tierra. Cuando busques tesoros, consulta tu tesorímetro (pág. 50).

Aplastar obstáculos



Las bolsas de papel que obstruyen el camino se pueden aplastar lanzándoles Pikmin.

Construir puentes



Valiéndose de puentes, Olimar, Luis y los Pikmin pueden acceder a zonas previamente fuera de su alcance.

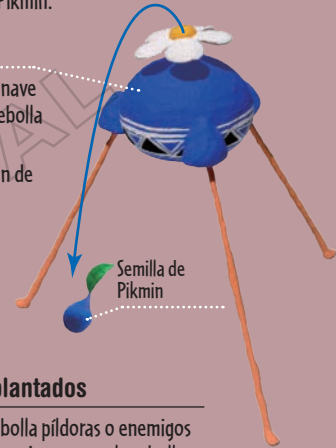
Los Pikmin y las cebollas

Las cebollas expulsan semillas que se plantan en el suelo y se convierten en Pikmin. Cuando el brote sea lo suficientemente largo, oprime el Botón A para arrancar el Pikmin.

¿Qué son las cebollas?

Además de expulsar semillas, las cebollas sirven de nido y de nave nodriza a los Pikmin. Guarda los Pikmin en el interior de su cebolla hasta que necesites llamarlos.

- * Hay cebollas rojas, azules y amarillas, que producen Pikmin de sus respectivos colores.
- * Al anochecer (pág. 55), todos los Pikmin que estén siguiendo a Olimar o a Luis volverán a su cebolla.
- * La cebolla dejará de expulsar semillas cuando ya haya 100 Pikmin sobre el terreno, pero las seguirá almacenando en su interior.

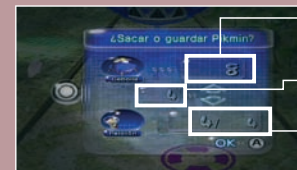


Cómo arrancar Pikmin plantados

Cuando los Pikmin llevan a su cebolla píldoras o enemigos derrotados, estos actúan como nutrientes para la cebolla, que expulsará más semillas de Pikmin. Cuando un Pikmin haya brotado, oprime el Botón A para sacarlo del suelo. Los Pikmin recién recogidos seguirán a Olimar o a Luis, dependiendo de quién los haya cosechado, y lo considerarán su líder (pág. 56).

Cómo llamar a Pikmin o devolverlos a la cebolla

Colócate debajo de una cebolla y oprime el Botón A para devolver Pikmin del color de la cebolla o llamar a Pikmin que estén dentro de la cebolla. Mueve la palanca de control hacia arriba o hacia abajo para seleccionar el número de Pikmin que quieres sacar o devolver y oprime el Botón A para confirmar.



Pikmin dentro de la cebolla

Número de Pikmin para llamar o devolver

Número de Pikmin

El primer número indica cuántos de los Pikmin que siguen a Olimar o a Luis son del mismo color que la cebolla. El segundo número indica el número total de Pikmin que hay sobre el terreno.

Notas:

- * Cuando haya Pikmin maduros en la cebolla, saldrán en este orden: flor, brote y hoja.
- * Para devolver los Pikmin morados y blancos a la nave o sacarlos de ella, sitúate en el halo de luz frente a la nave y oprime el Botón A.

Cómo conseguir más Pikmin

Para cultivar más Pikmin, lleva las píldoras y los enemigos derrotados a la cebolla.



Pildifloras

Corta las pildifloras para extraerles la píldora nutritiva.

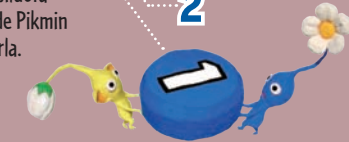
Píldoras

El número escrito en cada píldora indica la cantidad mínima de Pikmin necesarios para transportarla.

Número de Pikmin que llevan la píldora

Número de Pikmin necesarios para llevar la píldora

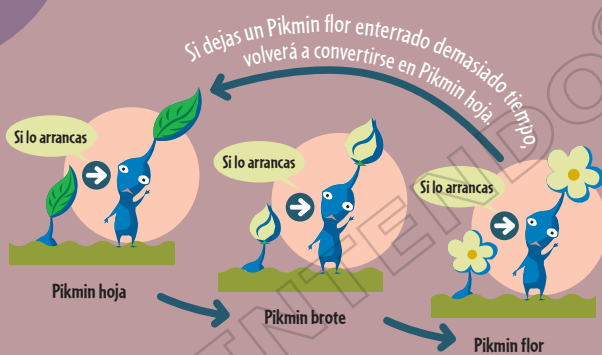
1
2



Los Pikmin la llevarán a la cebolla de su color.

Los Pikmin maduran

Si dejas un Pikmin enterrado el tiempo suficiente, crecerá y florecerá. Cuanto más crezca, más rápido podrá moverse.



Brotes rebotadores

Estas flores crecen en cuevas subterráneas (pág. 57). Cuando se les arroja un Pikmin, este adquirirá el color del brote rebotador. Para producir Pikmin morados y blancos tendrás que encontrar brotes rebotadores de estos colores y arrojarles tus Pikmin.



Elementos de la pantalla

Comprender qué es lo que se muestra en pantalla es de vital importancia para llevar a buen término una expedición en busca de tesoros. Puedes alternar entre la pantalla principal y la pantalla de pausa, donde podrás encontrar una gran cantidad de información acerca de los Pikmin, enemigos y objetos.

Pantalla principal

Medidor solar

Indica el momento del día. El día termina cuando el alcanza la parte derecha de la barra.

Medidor de daños del enemigo

Arriba puedes ver la cantidad de atomizador superamargo de que dispones, y abajo la de atomizador superpicante.

Medidor de daños del traje espacial de Olimar y de Luis

Abajo se muestra el medidor de daños del líder seleccionado (pág. 55).

Indicador de días

Objeto transportado

El número de arriba muestra la cantidad de Pikmin necesarios para llevarlo, mientras que el número de abajo indica el número de Pikmin que lo están transportando en ese momento.



Contador de Pikmin

Tesorímetro

Cuando hayas encontrado un cierto objeto, aparecerá un detector de tesoros en la pantalla. La flecha girará hacia la derecha conforme te vayas acercando a los objetos.

El contador de Pikmin

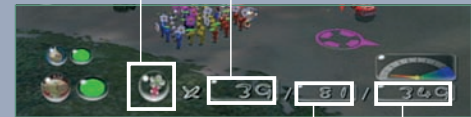
Pikmin más próximo

Muestra el Pikmin que se encuentra más cerca del líder. Será el próximo que se lance (pág. 53).

Número de Pikmin sobre el terreno

El número de Pikmin sobre el terreno no puede ser superior a 100.

Número de Pikmin con el líder



Número total de Pikmin

Aquí se cuentan tanto los Pikmin sobre el terreno como todos los que están en sus cebollas o en la nave.

Pantalla de pausa

Mientras juegas, oprime el Botón + para pasar a la pantalla de pausa. Oprime izquierda o derecha en la cruz de control para acceder a las pantallas del radar, del menú y de objetos.

Pantalla del radar

Aquí puedes consultar el mapa de la zona y un informe completo del número de Pikmin actualmente disponibles.

Número de Pikmin en las cebollas

Cada número corresponde a un color, en este orden: rojo, amarillo y azul.

Número de Pikmin en la nave

Cada número corresponde a un color, en este orden: blanco y morado.

Número de Pikmin con el líder

Número de Pikmin inactivos (pág. 54)



Mapa de la zona

Desplaza el mapa con la palanca de control y oprime arriba o abajo en la cruz de control para acercar y alejar la imagen. Cuando estés en niveles subterráneos (pág. 57) solo se mostrarán las zonas por las que has pasado.

Pantalla del menú

En la pantalla del radar, oprime derecha en la cruz de control para acceder a la **pantalla del menú**. Aquí puedes ver cuántos pokos has conseguido o elegir una de estas opciones:



CONTINUAR	Volver a la partida
IR AL ANOCHECER	Terminar el día inmediatamente y ver la pantalla del informe del día

Pantalla del menú bajo tierra (pág. 57)

CONTINUAR	Volver a la partida
ABANDONAR Y ESCAPAR	Abandonar todos los tesoros que has conseguido en la cueva y escapar a la superficie con tus Pikmin

Pantalla de objetos

En la pantalla del radar, oprime izquierda en la cruz de control para acceder a la pantalla de objetos.

Dosis de atomizador superamargo (pág. 54)

La cifra de abajo indica el número de bayas moradas que has recogido. Estas bayas se usan para hacer el atomizador.

Dosis de atomizador superpicante (pág. 54)

La cifra de abajo indica el número de bayas rojas que has recogido. Estas bayas se usan para hacer el atomizador.



¿Qué es el kit de exploración?

En la enorme bodega de la nave hay todo tipo de objetos. A medida que vayas encontrando tesoros, la nave podrá combinar algunos de ellos con los objetos y crear potentes herramientas de exploración para Olimar y Luis.



Estas herramientas te facilitarán la exploración y la harán más fructífera. Y, lo que es más importante, cada tesoro que encuentres aliviará un poco más la considerable deuda de tu empresa.

Cómo controlar a Olimar y a Luis

Cuando seas un experto en el manejo de Olimar y Luis, los Pikmin seguirán tus instrucciones en un abrir y cerrar de ojos. Solo puedes controlar al personaje que está actualmente seleccionado como líder (pág.56).

Dar órdenes a los Pikmin

Arrancar Pikmin plantados

A

Sítuate cerca de un Pikmin plantado y oprime el Botón A para sacarlo. Oprime varias veces el Botón A para sacar varios Pikmin, uno detrás de otro. Cuando Olimar y Luis trabajen juntos, cooperarán para sacar Pikmin plantados.



Lanzar Pikmin

A

Cuando haya Pikmin siguiendo al líder, mantén oprimido el Botón A para agarrar al Pikmin que tenga más cerca. Luego suelta el Botón A para lanzar al Pikmin hacia el sitio a donde esté apuntando el cursor. El Pikmin que hayas lanzado reaccionará por sí mismo ante la situación y realizará la acción más apropiada.

Nota: Mantén oprimido el Botón A y los Pikmin se agruparán por colores detrás del líder. Mientras mantienes oprimido el Botón A, oprime el Botón B para seleccionar el color del Pikmin que quieres lanzar u oprime abajo en la cruz de control para seleccionar el Pikmin que vas a lanzar según sea brote, hoja o flor. Suelta el Botón A para lanzar el Pikmin seleccionado. Oprime el Botón A varias veces para lanzar Pikmin del tipo seleccionado, uno tras otro.

Dispersar Pikmin

C

Oprime el Botón C para dispersar a los Pikmin que siguen al líder y separarlos por colores. Los Pikmin dispersados quedarán inactivos (pág. 54). Olimar y Luis pueden separarse y controlar grupos diferentes de Pikmin.



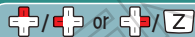
Agrupar Pikmin

B

Apunta con el cursor a Pikmin inactivos y oprime el Botón B para agruparlos y ponerlos a las órdenes del líder. Si Olimar o Luis hacen sonar su silbato mientras apuntan al otro líder, volverán a unirse y los Pikmin que dirijan formarán un solo grupo.

Nota: Si el líder toca Pikmin inactivos, estos lo seguirán.

Cambiar el ángulo de la cámara



Oprime arriba en la cruz de control para variar la altura de la cámara y oprime izquierda y derecha en la cruz de control para acercar y alejar la imagen. Si oprimas el Botón Z, la cámara rotará hasta colocarse detrás del líder.

Nota: Si mantienes oprimido izquierda o derecha en la cruz de control, podrás ajustar el ángulo de la cámara hasta que quede a la altura de los ojos del líder.



Si oprimas arriba...

Dar órdenes a los Pikmin agrupados



Oprime abajo en la cruz de control y mueve el cursor con el mando de Wii para que los Pikmin que siguen al líder se muevan al sitio que hayas seleccionado. Los Pikmin realizarán por sí mismos la acción más apropiada de acuerdo con la situación, como por ejemplo recoger un tesoro.



¡Dirige a los Pikmin en grupo!

Atomizador superamargo

1

Usa el atomizador superamargo para petrificar monstruos temporalmente. Para aplicar el atomizador sobre un monstruo, apúntale y oprime el Botón 1. Si resulta derrotado mientras está petrificado, se derrumbará convertido en polvo y dejará un extracto nutritivo que servirá para que tus Pikmin crezcan. Los monstruos petrificados no se pueden transportar.



¡Petrifica a tus enemigos y atácalos!

Atomizador superpicante

2

Usa este atomizador para fortalecer a todos los Pikmin que estén a tus órdenes e incrementar así el poder de sus ataques y la velocidad de sus movimientos durante un breve período.



Mientras se encuentren vigorizados, las hojas, brotes o flores de los Pikmin parpadearán.

Pikmin inactivos

Cuando los Pikmin se dispersen o se separen del líder, quedarán inactivos y permanecerán en el mismo sitio. El líder no podrá dar órdenes a estos Pikmin. Apunta a los Pikmin inactivos y oprime el Botón B o tócalos para que vuelvan a agruparse con el líder.

Notas:

- Se puede reconocer fácilmente a los Pikmin inactivos porque las hojas, brotes o flores de sus cabezas desprenden un brillo parpadearante.
- Recuerda que los Pikmin inactivos que no llares al final del día serán devorados por los monstruos del planeta.



Fabricación de atomizadores

Durante tu expedición es posible que encuentres una extraña planta, la tradescantia fructífera, cuyas bayas tienen unos efectos increíbles. Existen dos variaciones de esta planta, una que produce bayas rojas y otra que da bayas moradas. Lleva estas bayas a la nave para fabricar unos potentes atomizadores. Para producir una dosis de atomizador hacen falta 10 bayas. Usa las bayas moradas para hacer el atomizador superamargo y las bayas rojas para hacer el atomizador superpicante.



Baya

Tradescantia fructifera

Exploración de la superficie

Cuando aterrices en una nueva zona, ponte en marcha con tus fieles compañeros, los Pikmin, a la búsqueda de extraños y valiosos tesoros que te permitan conseguir unos pokos. Los leales Pikmin pueden realizar diversas acciones, dependiendo de la situación.

1 Dirigir a los Pikmin

El líder puede dar órdenes a los Pikmin para que realicen alguna de las acciones que se muestran a la derecha.

Recoger píldoras nutritivas y enemigos para incrementar el número de Pikmin (pág. 49)

Encontrar y recuperar tesoros (pág. 47)

Demoler muros y construir puentes para acceder a nuevas zonas (pág. 47)

Recolectar bayas para preparar poderosos atomizadores (pág. 54)

Buscar entradas de pozos o cuevas (pág. 57)

2 Buscar tesoros

En la superficie del planeta hay toda clase de tesoros, extraños y maravillosos. Cuando tengas el tesórimetro (pág. 50), su flecha se moverá hacia la derecha cuando haya un tesoro en las inmediaciones.

3 Agrupar a los Pikmin antes del anochecer

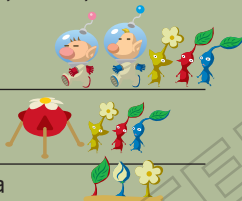
Agrupar a tus Pikmin para asegurar su supervivencia.

Pikmin que sobrevivirán

Pikmin que siguen al líder

Pikmin cerca de la cebolla

Pikmin plantados en la tierra



Pikmin que perderás

Cualquier otro Pikmin será devorado por los monstruos del planeta.

Daños en el traje espacial de Olimar y Luis

Cuando el medidor de daños de su traje espacial llegue a cero, el líder tendrá que volver a la nave. Si tanto el medidor de Olimar como el de Luis llegan a cero, terminará el día.

Nota: Los trajes espaciales se arreglarán completamente al comienzo de cada día o cuando vuelvas a la superficie después de explorar una cueva (pág. 57).

Exploración por separado

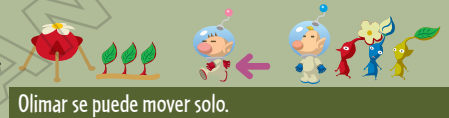
Puedes controlar tanto a Olimar como a Luis; para cambiar de líder oprime el Botón -. Si oprimes el Botón C y dispersas el grupo de Pikmin que te sigue, Olimar y Luis pueden separarse y trabajar independientemente, lo que incrementará su eficiencia.

Por ejemplo:

Arranca con
Dirige con



1 Dispersa los Pikmin con C



2 Cambia de líder con -



3 Cambia de líder con -



Olimar y Luis trabajan por separado con sus propios Pikmin.

Notas:

- Cuando Olimar y Luis estén juntos, aquel que no estés controlando seguirá automáticamente al líder.
- Cuando estén separados, puedes reunirlos si les apuntas con el mando de Wii y oprimes el Botón B (pág. 53).

Exploración del subsuelo

Las profundidades del planeta están llenas de tesoros ocultos. Pero ten cuidado, porque también hay un montón de enemigos por allí...

Ir al subsuelo

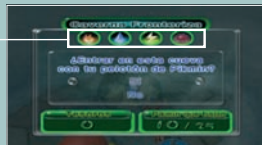
Superficie

- 1 Encuentra la entrada a una cueva. Si un agujero está bloqueado por una piedra u otro objeto, necesitarás la ayuda de los Pikmin para abrirte camino.
* En una misma zona puede haber varios agujeros.



- 2 Oprime el Botón A cuando estés frente a un agujero y aparecerá la pantalla que se muestra a la derecha. Cuando te pregunten si quieres entrar al agujero, selecciona SÍ.

Peligros de las cuevas



Módulo de exploración

El líder y todos los Pikmin que se encuentren a sus órdenes (hasta un máximo de 100) pueden entrar a un agujero.



Cualquier Pikmin que esté trabajando o inactivo volverá a la cebolla o a la nave. Los Pikmin plantados permanecerán en la tierra.

Subsuelo

- 3 Las cuevas se dividen en subniveles. Mientras estés en el subsuelo, podrás realizar las siguientes acciones:

Buscar tesoros y llevarlos al módulo de exploración

Derrotar enemigos y llevarlos al módulo de exploración

Derribar muros y otros obstáculos

Buscar otros agujeros para pasar a niveles aún más profundos. Cada vez que lo hagas, tus progresos se guardarán automáticamente.



- 4 Encuentra un géiser para que te lleve de vuelta a la superficie con tus Pikmin. Antes de volver a la superficie, puedes elegir si quieres guardar la partida.



Superficie

- 5 Una vez de vuelta en la superficie, serás transportado a tu nave para guardar los tesoros que hayas encontrado en el subsuelo.

* Debido a los fuertes campos magnéticos presentes en el subsuelo, el tiempo no pasa bajo tierra. Cuando regreses a la superficie, volverás también al mismo instante en que habías entrado por el agujero.

Batalla para 2 jugadores

En este cruel y despiadado modo para dos jugadores se enfrentan un jugador rojo (Olimar) y otro azul (Luis). ¡Recoge las canicas y derrota a tu rival!

Reglas

La pantalla está dividida: el jugador 1 está en la parte superior y el jugador 2 en la inferior. Los Pikmin se controlan igual que en el modo para un jugador. Para ganar, deberás robar la canica de tu rival y llevarla hasta tu cebolla o encontrar cuatro canicas amarillas y llevarlas a tu cebolla.



Canica del oponente

Cereza

Canica amarilla

Ruleta

Número de Pikmin con el líder /
Número total de Pikmin

Canica amarilla en la cebolla

Otras reglas

- * Si cualquiera de tus Pikmin resulta derrotado a manos de los Pikmin rivales, volverá a la cebolla como semilla.
- * No se pueden recuperar los Pikmin devorados por predadores.
- * Si el medidor de daño de un jugador llega a cero, perderá sus Pikmin y la batalla.
- * Si encuentras una cereza y la llevas a tu cebolla, podrás girar una vez la ruleta y conseguir diversos premios para tu equipo o viles castigos para tu oponente. Para emplear el premio obtenido, oprime el Botón -.
- * Puedes conservar hasta cuatro premios de la ruleta a la vez.

Modo de Desafío

Para desbloquear el **modo de Desafío**, tendrás que encontrar un objeto especial. Solo entonces aparecerá la opción **MODO DE DESAFÍO** en el **menú principal**. En este modo deberás conseguir todos los puntos que puedas conquistando zonas repletas de tesoros y seres extraños, valiéndote de un número limitado de Pikmin y en un corto periodo de tiempo.

Reglas

En el **modo de Desafío** tendrás que encontrar la llave que se encuentra en algún lugar de la zona. Cuando la encuentres, llévala al módulo de exploración y se abrirá la entrada a una cueva que se adentra aún más en las profundidades. Para superar el desafío, lleva todos los tesoros que puedas al módulo de exploración y salta al géiser que te llevará a la superficie.



La partida se acaba cuando:

- * Se acaba el tiempo
- * El medidor de daño del líder llega a cero
- * Se pierden todos los Pikmin

Los modos de Desafío para uno y dos jugadores

En el modo de Desafío puede participar un solo jugador, pero también pueden cooperar dos jugadores. En el modo de Desafío para 2 jugadores, el jugador 1 controla a Olimar y el jugador 2 a Luis. En este modo no puedes cambiar de líder.

Nota: Las puntuaciones máximas del modo de Desafío para 1 jugador y del modo de Desafío para 2 jugadores se mostrarán por separado.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un periodo de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este periodo de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un periodo de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este periodo de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.



Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Pro Logic® II. Conecte su consola de juegos a un sistema de sonido con decodificación Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, o Dolby Pro Logic IIx para experimentar la emoción del sonido envolvente. Puede que necesites activar la opción "Surround" dentro de las opciones de sonido de la consola.

Notes

